



## **Peningkatan Kesadaran Belajar dan Pendidikan Karakter Melalui Komunitas Belajar Anak**

**Rachmat Imam Muslim<sup>1</sup>, Dian Kusumawati<sup>2\*</sup>, Mailan Tri Wuryani<sup>3</sup>, Ade Bagus Primadoni<sup>4</sup>,  
Mar'atul Faida<sup>5</sup>**

<sup>1,2\*,3,4,5</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Muhammadiyah Kendal Batang, Kendal, Indonesia

Email: <sup>1</sup>rachmatimam.spd@gmail.com, <sup>2\*</sup>diankusumawati22@gmail.com,

<sup>3</sup>meilantriwuryani@gmail.com, <sup>4</sup>adebagus303@gmail.com

### **Abstract**

*Technological advances bring positive and negative currents to the way students and the younger generation learn. Students can search for information and even the answers they need by utilizing technological advances. Unfortunately, the easy access to information received by students through technology without proper filtering or control will give rise to inequality in the younger generation, and negative foreign cultures sometimes affect our character as Indonesians. If bad habits are carried out continuously, they will stick and become bad character. Student character is a very important concern, and it is the homework of teachers and parents to complete it. Character will be the character, character, and behavior shown by the habits they carry out. Habits can grow through the environment in which they are formed, including family, school, and society. This community service has the aim of optimizing youth organizations as an environment for students to learn so that awareness grows in learning while at the same time embedding character values through the environment in which they are formed. Community service activities are carried out by forming study groups and utilizing existing facilities in the living environment, such as village halls, mosques, and parks. It is hoped that good habits in learning will stick with students and will increase awareness of learning.*

**Keywords:** *Improvement, Learning Awareness, Character Education, Learning Community.*

### **Abstrak**

Kemajuan teknologi membawa arus positif dan negative terhadap cara belajar siswa dan generasi muda. Siswa dapat mencari informasi bahkan jawaban yang mereka perlukan dengan memanfaatkan bantuan kemajuan teknologi. Sayangnya, mudahnya akses informasi yang diterima oleh siswa melalui teknologi dan tanpa adanya penyaringan atau kontrol yang baik akan menimbulkan ketimpangan pada generasi muda, terlebih lagi budaya asing yang bersifat negative terkadang memengaruhi karakter kita sebagai bangsa Indonesia. Pembiasaan-pembiasaan yang buruk apabila dilakukan secara terus menerus akan melekat sehingga menjadi karakter yang kurang baik. Karakter siswa menjadi perhatian yang sangat penting dan merupakan pekerjaan rumah guru serta orangtua untuk menyelesaikannya. Karakter akan menjadi watak, tabiat dan perilaku yang ditunjukkan dengan kebiasaan yang dilakukannya. Kebiasaan dapat tumbuh melalui lingkungan pembentuknya termasuk keluarga, sekolah maupun masyarakat. Pengabdian kepada masyarakat ini memiliki tujuan mengoptimalkan karang taruna sebagai lingkungan tempat belajar siswa sehingga tumbuh kesadaran dalam belajar yang sekaligus melekatkan nilai-nilai karakter melalui lingkungan pembentuknya. Kegiatan pengabdian dilakukan dengan membentuk kelompok belajar dan memanfaatkan fasilitas yang ada di lingkungan tempat tinggal seperti penggunaan balai desa, masjid maupun taman. Pembiasaan yang baik dalam belajar diharapkan akan melekat pada diri siswa dan akan menumbuhkan kesadaran dalam belajar.

**Kata Kunci:** Peningkatan, Kesadaran Belajar, Pendidikan Karakter, Komunitas Belajar.

### **A. PENDAHULUAN**

Kesadaran dalam belajar bagi anak-anak usia sekolah pada saat ini menjadi perhatian yang sangat serius (Amelia, 2023; Rahayu & Lidinillah, 2022).

Seiring perkembangan yang terjadi pada teknologi dan internet selain memberikan banyak manfaat bagi dunia pendidikan ternyata juga memberikan dampak yang negative yang mengkhawatirkan. Anak-anak yang ada pada usia sekolah saat ini dikatakan

sebagai generasi Z dan generasi alpha (Hidayat, 2021; Swandhina & Maulana, 2022), dengan karakteristik anak-anak gen z dan alpha yang sangat mudah beradaptasi dengan perkembangan teknologi seringkali menyebabkan adanya permasalahan. Permasalahan yang dimunculkan sangat beraneka ragam seperti kecanduan dalam penggunaan gadget, pertukaran informasi yang begitu cepat tanpa adanya kontrol. Kecenderungan yang mengarah pada kecanduan penggunaan gadget saat ini menjadi isu yang hangat dan banyak yang menjadi ketagihan dimana banyak anak usia sekolah menghabiskan waktunya lebih banyak dengan gadget dari pada melakukan proses belajar secara mandiri di rumah (Febrina et al., 2021; Rachmayanti et al., 2022). Berkaitan dengan hal tersebut beberapa sekolah mengeluarkan himbuan atau larangan kepada siswanya untuk tidak membawa gadget ke sekolah karena dikhawatirkan akan mengganggu proses belajar dan tidak dapat konsentrasi ketika pembelajaran berlangsung.

Kehadiran gadget tanpa disadari mempengaruhi perilaku dan kesadaran dari belajar siswa (Fajarwati, 2020). Belajar terkadang bukan lagi menjadi kebutuhan yang harus siswa lakukan, hal ini dimungkinkan karena kebanyakan siswa mempunyai pandangan bahwa semua jawaban dari pertanyaan yang diberikan dapat dicari dengan mudah di internet. Tanpa belajar siswa dapat mencari jawaban dari tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Dalam ranah pendidikan, konsep kesadaran belajar mengacu pada kemampuan siswa dalam memahami proses belajarnya sendiri, kelebihan dan kekurangannya. Ini melibatkan kesadaran akan preferensi, strategi, dan tujuan belajar sendiri.

Hadirnya teknologi memberikan kemudahan akses ke berbagai informasi terupdate juga seringkali memberikan dampak kepada karakter generasi saat ini. Dengan melihat perkembangan akhir-akhir ini, banyak kebudayaan dari luar yang masuk dan justru digemari oleh generasi muda. Padahal budaya-budaya tersebut belum tentu sesuai dengan karakter bangsa kita. Tanpa adanya kontrol dari orang terdekat anak tentu lama kelamaan akan mengikis karakter generasi muda. Seperti yang kita lihat dewasa ini, terjadi gradasi karakter generasi muda. Banyak anak-anak sekolah yang berperilaku tidak pantas. Sebagai contoh berkata kasar, premanisme disekolah, maupun hal-hal negative lainnya yang hadir akibat siswa meniru apa yang dia lihat dari gadget. Oleh karena itu, saat ini dirasa perlu untuk melakukan Pendidikan karakter yang mana itu juga saat ini termuat dalam kurikulum merdeka agar generasi kita tidak lupa atau meninggalkan karakter luhur bangsa kita.

Pendidikan karakter seharusnya berfokus pada pengembangan karakter positif seperti tanggung

jawab, ketekunan, dan integritas. Baik kesadaran belajar maupun pendidikan karakter memainkan peran penting dalam membentuk disiplin belajar siswa dan kinerja akademik secara keseluruhan (Azmi et al., 2024; Fahreza, 2024). Penelitian telah menunjukkan bahwa siswa yang memiliki tingkat kesadaran belajar yang tinggi dan karakter yang kuat lebih cenderung menunjukkan kebiasaan belajar, keterampilan manajemen waktu, dan motivasi akademik yang lebih baik (Maharani et al., 2024; Rahman & Fuad, 2024). Selain itu, para siswa ini lebih siap untuk menghadapi tantangan dan kemunduran, sehingga menghasilkan tingkat ketahanan dan ketekunan yang lebih tinggi dalam upaya akademis mereka.

Teknologi saat ini memang tidak dapat dipisahkan dari generasi Z maupun generasi alpha (Sukendro et al., 2022). Meskipun dipandang memiliki banyak dampak buruk bagi anak namun kehadiran teknologi jika bisa dimanfaatkan secara bijak tentu akan memberikan banyak kemudahan dalam kehidupan ini. Menumbuhkan kesadaran belajar dan Pendidikan karakter tidak dapat hanya dibebankan kepada sekolah saja (Andhika, 2021). Perlu dukungan dari lingkungan berupa upaya membentuk lingkungan yang positif agar cita-cita menjaga generasi kita menjadi generasi unggul dan berkarakter.

Berdasarkan observasi dan wawancara terhadap warga Desa Karangmalang yang memiliki anak usia sekolah terungkap bahwa banyak yang mengeluh Ketika anak sudah memegang gadget / *handphone* cenderung lupa waktu. Orang tua seringkali tidak bisa mengontrol anak untuk membatasi penggunaan *handphone* karena kesibukannya. Penggunaan *handphone* yang berlebihan berakibat turunya prestasi akademik anak. Ketika diminta untuk belajar cenderung mengabaikan. Dan kebanyakan anak-anak berkumpul untuk bermain game online.

Seperti diuraikan sebelumnya, Pendidikan tidak hanya tugas dari guru disekolah saja. Pendidikan yang baik harus terintegrasi antara keluarga, lingkungan sekitar dan sekolah. Tanpa adanya dukungan keluarga dan lingkungan sekitar yang positif tentu sangat sulit bagi sekolah untuk membentuk karakter anak dan mengembangkan potensi anak tersebut baik akademis maupun non akademis. Oleh karena itu perlunya membentuk karakter anak dimulai dari keluarga dan lingkungan sekitar agar anak memiliki rasa tanggung jawab, disiplin dan bermoral.

Didesa Karangmalang sudah memiliki organisasi pemuda yaitu karang taruna. Namun, keberadaannya belum dimaksimalkan secara baik sebagai wadah untuk memberikan kesempatan anak mengeksplorasi bakat yang dimiliki. Adanya karangtaruna juga seharusnya dapat dimanfaatkan

untuk membentuk lingkungan belajar dengan komunitas pembelajar di desa tersebut. Jika dapat dimaksimalkan melalui kegiatan-kegiatan positif, tentunya karangtaruna dapat menjadi alat menumbuhkan kesadaran belajar siswa serta dapat membentuk karakter anak baik berupa kedisiplinan, tanggung jawab dan moral yang baik karena komunitas tersebut dipenuhi dengan kegiatan-kegiatan yang positif dan menyenangkan.

Oleh karena itu berdasarkan paparan latar belakang diatas, pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan untuk membentuk komunitas belajar melalui karangtaruna. Kegiatan ini difokuskan untuk anak-anak usia sekolah dimana rata-rata anggota karang taruna termasuk dalam usia tersebut. Kegiatan yang akan dilakukan dalam pengabdian kepada masyarakat ini diawali dengan membentuk kelompok belajar dimana tempatnya kegiatannya di balai desa, masjid dan sekolah diluar jam sekolah. Kegiatan ini melibatkan anak-anak usia SMA sebagai pembimbing dan anak-anak usia TK dan SD sebagai subjek kegiatan melalui taman belajar dan game edukasi. Diharapkan dari hasil pengabdian ini akan menjadi komunitas belajar yang diawali dari lingkungan sekitar tempat tinggal siswa. Dimana tujuan akhirnya adalah membentuk generasi sekolah yang memahami akan kodrat manusia yaitu pembelajar sepanjang hayat serta memiliki karakter bangsa Indonesia.

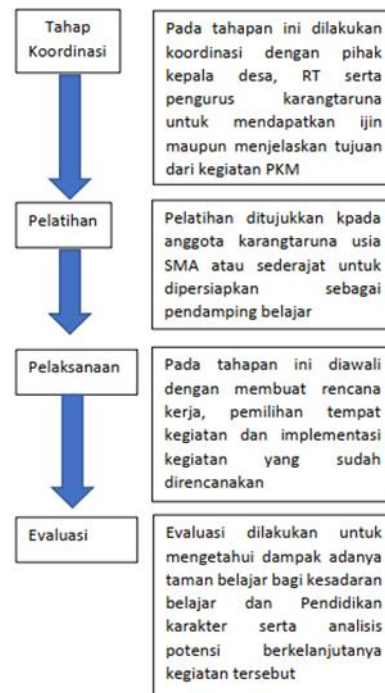
## B. PELAKSAAAN DAN METODE

Pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di Desa Karangmalang, Kab.Kendal Jawa Tengah. Kegiatan berlangsung dari bulan Oktober sampai Desember 2023. Untuk kelancaran kegiatan, pada pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini terbagi menjadi beberapa kegiatan atau tahapan.

Tahap awal yang dilakukan melalui koordinasi, hal ini dilakukan dengan maksud untuk melakukan komunikasi dengan berbagai pihak terkait seperti kepala desa, rukun tetangga (RT) maupun pengurus karang taruna yang sekaligus memberikan maksud dan tujuan akan dilakukannya kegiatan pengabdian dengan tujuan menjawab permasalahan dihadapi mitra.

Kegiatan pelatihan dilakukan dan disampaikan kepada anggota karangtaruna dengan harapan mereka mau untuk menjadi pendamping sehingga membantu terbentuknya lingkungan yang produktif belajar. Keterlibatan karang taruna sangat penting, hal tersebut disebabkan para remaja dapat dijadikan sebagai calon pengajar yang nantinya membimbing dan megarahkan para siswa yang lebih kecil. pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan membuat rencana kerja, pemilihan tempat serta implementasi yang akan diterapkan.

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui dampak yang dihasilkan melalui kegiatan yang dilakukan. Secara lebih jelas tahapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Alur tahapan pengabdian

Metode dalam pengabdian kepada masyarakat ini yaitu pelatihan dan pendidikan berkelanjutan. Pelatihan dilakukan kepada anggota karangtaruna khususnya anak-anak usia SMA / sederajat dengan memberi keterampilan agar dapat membimbing adik-adik usia TK dan SD di lingkungan sekitar mereka serta. Serta Pendidikan berkelanjutan dengan merancang kegiatan belajar berkelompok secara rutin dengan menghadirkan taman belajar dilingkungan tersebut.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat diawali dengan koordinasi dengan mitra dalam hal ini koordinasi dilakukan dengan maksud meminta ijin kepada mitra serta menjelaskan tujuan dari pengabdian. Koordinasi dilakukan pada tanggal 27 Oktober 2023. Dalam kegiatan ini juga dilakukan diskusi mengenai permasalahan dengan Pendidikan yang berkaitan dengan kesadaran belajar serta Pendidikan karakter di lingkungan Desa Karangmalang. Menanamkan sifat-sifat karakter pada diri siswa sejak dini dapat memberikan dampak positif bagi kehidupannya (Kusumawati et al., 2023). Dari hasil diskusi peserta koordinasi menyepakati bahwa kegiatan pengabdian ini sangat diperlukan. Karena dari hasil diskusi juga terungkap masalah kecanduan gadget serta karakter termasuk sopan santun dalam tuturkata maupun tindakan bagi anak merupakan tantangan yang harus dihadapi

bersama dimulai dari lingkungan terkecil yaitu keluarga.

Usia anak-anak sekolah tingkat TK dan SD cenderung masih suka bermain dan meniru perilaku dari teman sebaya atau yang mereka lihat (Putri, 2024). Pada usia ini anak-anak masih rentan terkena dampak buruk dari lingkungan sekitar maupun dari apa yang mereka lihat dari media sosial. Lingkungan memiliki pengaruh penting bagi perkembangan anak. Berdasarkan wawancara dengan beberapa orang tua, seringkali aktivitas berkumpul dengan teman sebaya dilingkungan digunakan untuk bermain game online. Terkadang sampai lupa waktu dan mengabaikan tugas-tugas sekolah. Beberapa narasumber mengatakan bahwa penggunaan *handphone* saat ini sudah tidak bisa dihindari. Terkadang anak menjadi marah ketika dilarang menggunakan *handphone* atau disuruh belajar. Selain itu kecenderungan bermain hp juga dirasakan orangtua bahwa anak menjadi mudah emosi dan terpengaruh berbicara kasar hal tersebut terungkap dalam kutipan wawancara seperti termuat pada gambar 2.

P : apa saja yang dilakukan anak Ketika diluar jam sekolah?  
S : kalau setelah pulang sekolah biasanya bermain dengan teman-teman kalau tidak ya seringnya dirumah bermain game di hp.  
P : oh,, anak sudah diberikan hp? Anak ibu sekarang kelas berapa?  
S : iya, anak-anak sekarang susah lepas dari hp. Melihat teman-temannya bawa hp pasti minta hp karena anak-anak seringnya kumpul buat main game online. Sekarang anak saya kelas 3 SD.  
P : waktu dirumah juga bermain hp atau dibatasi? Terus bagaimana dengan belajarnya?  
S : wah kalau dibatasi tidak bisa kalau saya sembunyikan hp nya saja malah marah marah, susah untuk disuruh belajar, malah seringna tidur larut malam karena main game. Yang saya tidak suka itu omonan anak saya jadi kasar terkadang ngomong yang

**Gambar 2.** Kutipan wawancara dengan salah satu orang tua siswa

Dampak negative dari penggunaan *handphone* berlebih terkhusus ketika digunakan untuk bermain game online mengakibatkan anak mendapatkan kosakata baru selain itu dari aspek psikologis juga memberikan pengaruh perkembangan emosi dan sosial anak diantaranya yaitu anak mudah marah, lebih agresif (Paremeswara & Lestari, 2021).

Komunitas atau pergaulan sangat berpengaruh terhadap perkembangan perilaku atau karakter anak (Yanti, 2021). Oleh karena itu dalam rencana kegiatan yang disusun berupa membuat komunitas

belajar yang mana bertujuan untuk membentuk karakter anak sejak dini. Kegiatan difokuskan untuk anak usia sekolah yang mana usia tersebut sangat rentan terpengaruh lingkungan ketika komunitasnya tidak terkontrol dengan baik dan diisi dengan kegiatan-kegiatan positif. Hal pertama yang dilakukan adalah berkoordinasi dengan karangtaruna desa Karangmalang yang mana anggotanya merupakan anak usia sekolah. Kemudian dipilih anak-anak usia SMA atau sederajat terlebih dahulu untuk diberikan pelatihan agar dapat mengajarkan dan memberikan contoh yang baik bagi anak-anak usai TK dan SD.

Pelatihan awal bertujuan untuk membentuk komunitas taman belajar. anggota karangtaruna yang berusia SMA atau sederajat nantinya diberikan tanggung jawab untuk menjadi pendamping belajar atau fasilitator belajar bagi adik-adik yang berusia TK dan SD. Dengan usia yang tidak terpaut jauh memungkinkan interaksi antara pembimbing dan siswanya akan lebih cair sehingga peserta lebih mudah menyerap ilmu yang disampaikan (Mahsup et al., 2020). Dengan diberikan tanggungjawab tersebut diharapkan para anggota karangtaruna tersebut akan terbentuk karakter disiplin dan bertanggungjawab. Selain itu karena diminta untuk mengajar maka memaksa mereka untuk lebih banyak belajar kembali agar dapat membimbing adik-adik yang dibimbingnya. Selain itu dalam pelatihan awal juga anak-anak calon pendamping tersebut dibekali dengan pelatihan dan pengetahuan game-game edukasi agar membuat kegiatan pembimbingan tidak membosankan.

Kegiatan pelatihan calon pendamping belajar diikuti sebanyak 15 anggota karangtaruna yang terdiri dari 6 laki-laki dan 9 perempuan. Kegiatan pelatihan berlangsung selama 1 minggu. Peserta terlihat antusias karena bagi mereka mengajari sama artinya juga mereka belajar karena untuk dapat mengajari mereka harus mempunyai pengetahuan terlebih dahulu agar bisa dibagikan kepada anak-anak yang dibimbingnya. Kegiatan selanjutnya menyusun rencana kegiatan dalam membentuk taman bermain serta menentukan lokasi. Kegiatan ini dilakukan nantinya dilakukan di 3 RT yang ada di desa tersebut. Dipilihnya ke 3 RT tersebut karena mayoritas anak-anak karangtaruna yang dilatih berasal dari ke 3 RT tersebut. Untuk kegiatan pendampingan akademik dibentuk kelompok taman belajar. Kegiatan taman belajar dilakukan di 3 mushola yang ada di ketiga RT tersebut. Kegiatan pendampingan belajar dilaksanakan dijadwalkan 3 hari dalam seminggu yaitu hari Minggu, Selasa dan Kamis. Dipilih nya hari tersebut bertujuan agar anak ada jeda waktu untuk bermain sehingga kegiatan taman bermain tidak menjenuhkan bagi peserta. Selain itu,kegiatan dilakukan mulai pukul 3 diawali dengan sholat ashar berjamaah dimushola kemudian dilanjutkan mengaji bersama dan pendampingan

belajar akademik dimulai pukul setengah 4 hingga setengah 5 atau 1 jam.

Pada awal pelaksanaan terdapat 10 peserta usia TK dan 26 anak usia SD yang tersebar di 3 taman belajar. Adapun jumlah pendamping untuk taman belajar 1 berjumlah 4 orang, taman belajar 2 berjumlah 6 orang dan taman belajar 3 berjumlah 5 orang. Data sebaran peserta dan pendamping disajikan dalam table 1.

**Tabel 1.** Sebaran peserta taman belajar

| No | Kelompok        | Pendamping | Peserta |
|----|-----------------|------------|---------|
| 1  | Taman Belajar 1 | 4          | 9       |
| 2  | Taman Belajar 2 | 6          | 16      |
| 3  | Taman Belajar 3 | 5          | 11      |

Kegiatan taman belajar dilaksanakan mulai tanggal 13 November 2023 – 3 Desember 2023. Kegiatan yang dilakukan meliputi: ibadah berjamaah, mengaji bersama, hingga bimbingan bersama. Aktivitas tersebut mencakup tujuan dari pelaksanaan pengabdian ini yaitu melatih karakter dan kesadaran belajar. Pelatihan karakter dilakukan melalui kegiatan sholat ashar berjamaah. Dengan kegiatan tersebut anak-anak dibiasakan hadir tepat waktu agar dapat mengikuti sholat berjamaah. Kegiatan pembiasaan sholat berjamaah jika dilakukan secara rutin dapat membentuk karakter disiplin, persatuan dan tanggung jawab (Amin, 2021). Kegiatan sholat berjamaah dilanjutkan dengan mengaji alquran bersama-sama untuk membentuk generasi yang taat beragama.



**Gambar 3.** Kegiatan mengaji bersama

Setelah aktivitas mengaji bersama kegiatan dilanjutkan dengan bimbingan belajar selama kurang lebih 1 jam. Dalam bimbingan tersebut membahas materi pelajaran yang dirasa sulit juga berdiskusi atau membimbing siswa dalam mengerjakan tugas rumah. Aktivitas belajar bersama ditunjukkan pada gambar 4.



**Gambar 4.** Kegiatan pendampingan belajar

Kegiatan taman belajar dirasakan manfaatnya bagi orangtua maupun peserta. Hal itu tercermin dari antusiasme dari peserta yang mana rata-rata selalu hadir disetiap jadwal kegiatan. Kalau pun ada yang tidak masuk itu juga karena ada kendala seperti sedang sakit atau ada kegiatan lain yang tidak dapat ditinggalkan. Bahkan pada minggu ke 2 pelaksanaan peserta bimbingan bertambah 3 orang kemudian pada minggu ke 4 atau minggu terakhir kegiatan pengabdian bertambah lagi 2 orang sehingga jumlah peserta taman belajar yang awalnya berjumlah 36 siswa bertambah menjadi 41 siswa. Selain itu mulai minggu kedua, sebagai sarana refreshing anak-anak peserta taman belajar diajak untuk bermain game edukasi seperti pada gambar 5.



**Gambar 5.** Aktivitas game edukasi

Diakhir kegiatan, wawancara dilakukan untuk mengetahui kebermanfaatan kegiatan serta evaluasi kegiatan. Berdasarkan wawancara dengan 9 orangtua siswa peserta taman belajar mengungkapkan rasa senangnya atas kegiatan tersebut. Mereka menyampaikan bahwa kegiatan tersebut dapat mengurangi penggunaan *handphone*. Selain itu anak-anak juga berkurang nya kata-kata kasar yang biasanya anak akan secara reflek mengucapkan ketika disuruh atau terkejut dengan sesuatu. Selain itu para pendamping pu merasa memiliki tanggungjawab, ketika mereka tidak datang mereka merasa khawatir jika anak-anak menunggu. Dengan diberikan tanggungjawab tersebut mereka secara bertahap memiliki karakter disiplin dan tanggung jawab. Berdasarkan hasil wawancara juga terungkap para pendamping belajar tersebut merasa tidak enak jika terlambat hadir atau bahkan tidak mengikuti sholat berjamaah. Hasil yang didapatkan dari pengabdian ini sejalan dengan penelitian (Niyati, 2020) yang mana membentuk musyrif/musyrifah yang bertugas sebagai pengasuh memberikan peningkatan rasa tanggungjawab dan disiplin bagi musyrif/musyrifah yang telah ditunjuk.

Berdasarkan hasil evaluasi, kegiatan taman belajar memberikan efek positif bagi masyarakat. Berdasarkan evaluasi bersama yang diikuti oleh ketua RT, perwakilan warga dan anggota karangtaruna, kegiatan ini akan dilanjutkan mengikuti konsep yang dirancang sebelumnya. Keberlanjutan kegiatan ini dirasa perlu karena pentingnya mewadahi anak-anak dengan kegiatan positif agar tidak terjerumus kepada hal-hal

negative. Selanjutnya disusun rencana keberlanjutan program termasuk rencana regenerasi pendamping. Regenerasi pendamping belajar dilakukan melalui mengajak anak usia SMP/ sederaja untuk membantu tim pendamping belajar agar mereka dapat melihat dan berlatih mengajari/ mendampingi adik-adik ditingkat bawahnya. Dengan konsep seperti itu maka diharapkan kegiatan akan terus berlanjut sehingga menghasilkan lingkungan pembelajar yang memiliki karakter disiplin, bertanggungjawab dan berakhlak mulia.

#### D. PENUTUP

##### Simpulan

Dampak positif dan negative beriringan dengan kemajuan teknologi, informasi yang didapat dan tanpa adanya kontrol berdampak terhadap karakter siswa karena disebabkan ragam informasi yang terkadang membawa efek kurang tepat apabila diterapkan pada anak-anak dan secara tidak langsung juga berimbas pada pembentukan karakter anak. Penggunaan game online yang berlebihan juga memengaruhi pola pikir anak yang mengakibatkan rendahnya kesadaran dalam belajar. Karangtaruna sebagai organisasi yang ada pada desa dapat dilibatkan untuk membentuk karakter anak yang tertanam melalui kebiasaan. Pemanfaatan lingkungan untuk membentuk karakter anak dapat dilakukan dengan berbagai kegiatan-kegiatan positif dengan menggunakan fasilitas yang ada pada lingkungan.

##### Saran

Penanaman nilai-nilai karakter yang diberikan kepada anak dapat dilakukan dengan melibatkan organisasi pemuda, kesadaran dalam belajar dapat dibangun dengan konsep yang sedemikian rupa, dikoordinasi dan di desain sesuai kebutuhan anak sehingga akan memberikan dampak positif dan melekatkan nilai karakter pada anak.

#### E. DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, L. (2023). Pengaruh kurangnya perhatian orang tua terhadap perkembangan belajar siswa kelas 1 SD. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 3(2), 186–193.
- Amin, F. (2021). Pembentukan Karakter Religius Pada Siswa Minu Hidayatun Najah Tuban Melalui Sholat Berjamaah. *PREMIERE: Journal of Islamic Elementary Education*, 3(2), 54–61.
- Andhika, M. R. (2021). Peran orang tua sebagai sumber pendidikan karakter bagi anak usia dini. *AT-TA'DIB: Jurnal Ilmiah Prodi*

*Pendidikan Agama Islam*, 73–81.

- Azmi, B., Fatmasari, R., & Jacobs, H. (2024). Motivasi, Disiplin, Lingkungan Sekolah: Kunci Prestasi Belajar. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(2), 323–333.
- Fahreza, S. A. F. S. A. (2024). Pelaksanaan pendidikan karakter di lingkungan sekolah sebagai upaya membentuk pondasi moral generasi penerus bangsa. *Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 4(2).
- Fajarwati, R. (2020). Penguatan Karakter Melalui Strategi Wisdom Massage pada Generasi Milenial. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(1).
- Febrina, C., Dewi, S., Mariyana, R., & Febrina, W. (2021). Tingkat Ketergantungan Gadget Pada Anak Usia Sekolah di Kota Bukittinggi. *REAL in Nursing Journal*, 4(3), 216–224.
- Hidayat, A. (2021). *Pendidikan Generasi Alpha- Jejak Pustaka* (Vol. 1). Jejak Pustaka.
- Kusumawati, D., Primadoni, A. B., Masri, Karimuddin, Isdianti, N. L., & Zulfikar. (2023). PKM MAHASISWA PGSD DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN ASPEK SOSIAL. *Jurnal Pengabdian Olahraga Di Masyarakat*, 2(2), 82–91.
- Maharani, L., Masnawati, E., & Darmawan, D. (2024). Pengaruh Kedisiplinan Belajar, Regulasi Diri Dan Kecerdasan Spiritual Terhadap Prestasi Belajar Siswa Mts Wachid Hasyim Surabaya. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 23(2), 407–416.
- Mahsup, M., Ibrahim, I., Muhardini, S., Nurjannah, N., & Fitriani, E. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Model Pembelajaran Tutor Sebaya. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(3), 609–616.
- Niyati, L. I. (2020). *MANAJEMEN KEPENGASUHAN DALAM PENGEMBANGAN KARAKTER TANGGUNG JAWAB DI LEMBAGA KESEJAHTERAAN SOSIAL ANAK PANTI ASUHAN SULAIMAN DAHLAN PONOROGO*. Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan

- Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(Pengaruh Game Online), 1473–1481.
- Putri, T. (2024). *Analisis Faktor Penyebab Perilaku Bullying Verbal Pada Anak di TK Labuhan Tarok Aceh Selatan*. UIN Ar-raniry.
- Rachmayanti, S., Agustiani, H., Novianti, L. E., & Qodariah, L. (2022). Gambaran Kecanduan Gadget Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Studia Insania*, 10(2), 63–75.
- Rahayu, J., & Lidinillah, D. A. M. (2022). Analisis kedisiplinan belajar siswa pada masa pandemi covid-19 di kelas V Sekolah Dasar. *Pedagogika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(4), 231–544.
- Rahman, R., & Fuad, M. (2024). PERAN MOTIVASI DAN DISPLIN DALAM
- MENUNJANG PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS. *DISCOURSE: Indonesian Journal of Social Studies and Education*, 1(2), 172–180.
- Sukendro, G. G., Pandrianto, N., Oktavianti, R., & Sari, W. P. (2022). *Komunikasi Anak Muda untuk Perubahan Sosial*. Gramedia Pustaka Utama.
- Swandhina, M., & Maulana, R. A. (2022). Generasi Alpha: Saatnya Anak Usia Dini Melek Digital Refleksi Proses Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid-19. *JESA-Jurnal Edukasi Sebelas April*, 6(1), 1–9.
- Yanti, D. (2021). Dampak Pergaulan Bebas Terhadap Moralitas Remaja Di Desa Karae Kabupaten Buton Selatan. *SYATTAR*, 1(2), 131–139